



# KURIKULUM KURSUS DAN PELATIHAN DESAIN GRAFIS BERBASIS

**KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA**

*Indonesian Qualification Framework*

Peraturan Presiden No. 8 Tahun 2012



**Direktorat Pembinaan Kursus Dan Pelatihan**

**Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal**

**Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan**

**2014**

## **DAFTAR ISI**

### **I. PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang
- B. Tujuan
- C. Dasar Hukum
- D. Ruang Lingkup

### **II. KURIKULUM BERBASIS KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA**

- A. Profil Lulusan
- B. Capaian Pembelajaran
- C. Bahan Kajian
- D. Daftar Modul
- E. Rencana Pembelajaran

### **III. PENUTUP**

## I. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Indonesia memiliki berbagai keunggulan untuk mampu berkembang menjadi negara maju. Keanekaragaman sumber daya alam, flora dan fauna, kultur, penduduk serta letak geografis yang unik merupakan modal dasar yang kuat untuk melakukan pengembangan di berbagai sektor kehidupan yang pada saatnya dapat menciptakan daya saing yang unggul di dunia internasional. Dalam berbagai hal, kemampuan bersaing dalam sektor sumber daya manusia tidak hanya membutuhkan keunggulan dalam hal mutu akan tetapi juga memerlukan upaya-upaya pengenalan, pengakuan, serta penyetaraan kualifikasi pada bidang-bidang keilmuan dan keahlian yang relevan baik secara bilateral, regional maupun internasional.

Mencermati liberalisasi pasar global ataupun perdagangan bebas dalam lingkup internasional (WTO), lingkup regional (APEC), lingkup sub-regional (ASEAN), begitupun dengan kesepakatan GATT, AFTA yang akan segera dan beberapa bahkan telah diberlakukan. Juga apabila melihat kepada salah satu poin dalam WTO, terdapat kesepakatan untuk mobilitas tenaga profesional dan di dalam ASEAN terdapat kesepakatan untuk MRA (*Mutual Recognition Arrangement*). Era globalisasi dalam lingkungan perdagangan bebas antar negara, membawa dampak ganda, di satu sisi era ini membuka kesempatan kerjasama yang seluasluasnya antar negara, namun di sisi lain era itu, membawa persaingan semakin tajam dan ketat. Oleh karena itu, tantangan utama di masa mendatang telah meningkat daya saing dan keunggulan kompetitif di semua sektor industri dan sektor jasa yang mengandalkan kemampuan sumber daya manusia (SDM), teknologi dan manajemen.

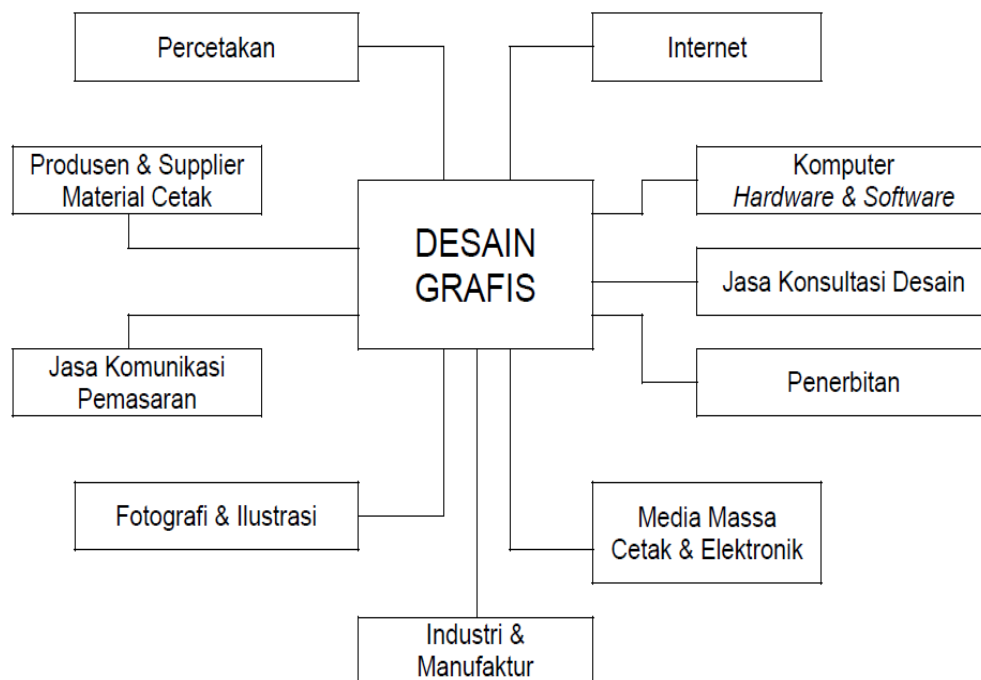
Begitupun dengan perkembangan industri desain grafis di Indonesia, perkembangannya dapat digolongkan pesat dan secara langsung

tentunya menuntut standarisasi kualitas bagi desainer-desainer grafis profesional. Untuk menyiapkan SDM yang berkualitas sesuai dengan tuntutan pasar kerja atau dunia usaha/industri dengan lembaga diklat baik pendidikan formal, informal maupun yang dikelola oleh industri itu sendiri. Salah satu bentuk hubungan timbal balik tersebut adalah pihak dunia usaha/industri harus dapat merumuskan standar kebutuhan kualifikasi SDM yang diinginkan, untuk menjamin kesinambungan usaha atau industri tersebut. Standar kebutuhan kualifikasi SDM tersebut diwujudkan ke dalam Standar Kompetensi Bidang Keahlian yang merupakan refleksi atas kompetensi yang diharapkan dimiliki orang-orang atau seseorang yang akan bekerja di bidang tersebut. Di samping itu, standar tersebut harus juga memiliki kesetaraan dan relevansinya terhadap standar yang berlaku pada sektor industri di negara lain, bahkan berlaku secara internasional. Desain Grafis merupakan bidang profesi yang berkembang pesat sejak revolusi Industri (abad ke-19) saat di mana informasi melalui media cetak makin luas digunakan dalam perdagangan (poster dan kemasan), penerbitan (koran, buku dan majalah) dan informasi seni budaya. Perkembangan bidang ini erat hubungannya dengan meningkatnya kesadaran akan manfaat yang dapat dipetik dari kejutuan penyampaian informasi pada masyarakat. Saat ini peranan komunikasi yang diemban makin beragam: informasi umum (*information graphics, signage*), pendidikan (materi pelajaran dan ilmu pengetahuan, pelajaran interaktif pendidikan khusus), persuasi (promosi) dan pemantapan identitas (logo, *corporate identity, branding*). Munculnya istilah “komunikasi visual” sebenarnya juga merupakan akibat dari makin meluasnya media yang dicakup dalam bidang komunikasi lewat bahasa rupa ini: percetakan/grafika, film dan video, televisi, *web design* dan CD interaktif.

Perkembangan itu telah membuat bidang ini menjadi kegiatan bisnis yang semakin marak melibatkan modal besar dan banyak tenaga kerja. Kecepatan perkembangannya pun berlomba dengan kesiapan tenaga penunjang pada profesi ini. Karena itu perlu disiapkan suatu standar

yang dapat jadi acuan bagi tenaga kerja dalam profesi ini, baik dalam posisinya dalam jenjang ketenagakerjaan maupun dalam perencanaan pendidikan penunjangnya. Standarisasi yang saat ini dibuat tak mungkin menahan laju perkembangan bidang Desain Grafis. Tetapi dengan melihat apa yang telah terjadi baik di negeri orang maupun di negeri sendiri, diharapkan usaha membuat acuan ini dapat mengantisipasi cukup panjang dalam menghadapi perkembangan bidang Desain Grafis.

Kata desain memiliki arti merancang atau merencanakan. Kata grafis sendiri mengandung dua pengertian: (1) Graphien (Latin = garis, marka) yang kemudian menjadi Graphic Arts atau Komunikasi Grafis, (2) Graphise Vakken (Belanda =pekerjaan cetak) yang di Indonesia menjadi Grafika, diartikan sebagai percetakan. Jadi pengertian Desain Grafis adalah pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (cetakan) dan/atau pada bidang dua dimensi, dan statis (tidak bergerak dan bukan time-based image). Sehingga secara khusus Desain Grafis adalah keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti publik/masyarakat. Bidang profesi Desain Grafis menangani konsep komunikasi grafis, merancang dan menyelaraskan unsur yang ditampilkan dalam desain (huruf, gambar, dan atau foto, elemen grafis, warna) sesuai dengan tujuan komunikasi, dan mengawasi produksi (CETAK). Dalam kerjanya, desainer grafis memberi perintah kerja dan pengarahan pada ilustrator atau fotografer, agar hasil yang diperoleh sesuai dengan rancangan desainnya. Bidang profesi Desain Grafis meliputi kegiatan penunjang dalam kegiatan penerbitan (*publishing house*), media massa cetak koran dan majalah, dan biro grafis (*graphic house, graphic boutique, production house*). Selain itu desain grafis juga menjadi penunjang pada industri non-komunikasi (lembaga swasta/pemerintah, pariwisata, hotel, pabrik/manufaktur, usaha dagang) sebagai *inhouse graphics* di departemen promosi ataupun tenaga grafis pada departemen hubungan masyarakat perusahaan.



### **Kaitan Bidang Desain Grafis dengan Bidang Lainnya**

Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) secara khusus dikembangkan untuk menjadi suatu rujukan nasional bagi upaya-upaya meningkatkan mutu dan daya saing bangsa Indonesia di sektor sumber daya manusia. Pencapaian setiap tingkat kualifikasi sumber daya manusia Indonesia berhubungan langsung dengan tingkat capaian pembelajaran baik yang dihasilkan melalui sistem pendidikan maupun sistem pelatihan kerja yang dikembangkan dan diberlakukan secara nasional. Oleh karena itu upaya peningkatan mutu dan daya saing bangsa akan sekaligus pula memperkuat jati diri bangsa Indonesia.

KKNI merupakan salah satu langkah untuk mewujudkan mutu dan jati diri bangsa Indonesia dalam sektor sumber daya manusia yang dikaitkan dengan program pengembangan sistem pendidikan dan pelatihan secara nasional. Setiap tingkat kualifikasi yang dicakup dalam KKNI memiliki makna dan kesetaraan dengan capaian pembelajaran yang dimiliki setiap insan pekerja Indonesia dalam menciptakan hasil

karya dan kontribusi yang bermutu di bidang pekerjaannya masing-masing.

Kebutuhan untuk melengkapi KKNI sudah sangat mendesak mengingat tantangan dan persaingan global pasar tenaga kerja nasional maupun internasional yang semakin terbuka. Untuk itu diperlukan kurikulum yang seragam dan terkini, yang disusun dengan berlandaskan pada SKL (Standar Kompetensi Lulusan) sebagaimana dinyatakan pada PP Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dalam hal penyusunan suatu SKL, dan Permendiknas Nomor 47 tahun 2010 tentang SKL Kursus dan pelatihan. Sebagai bentuk perwujudan dari SKL tersebut maka disusunlah Kurikulum Desain Grafis yang didalamnya terdapat Rencana Program Pembelajaran (RPP).

Desain Grafis berkembang secara berkelanjutan di semua sektor kehidupan manusia, oleh karena itu program pendidikan Desain Grafis pada lembaga kursus dan pelatihan harus dapat beradaptasi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## **2. Tujuan Penyusunan Kurikulum**

Kurikulum Berbasis Kompetensi disusun untuk digunakan sebagai pedoman pembelajaran dan penilaian dalam penentuan kelulusan peserta didik pada lembaga kursus dan pelatihan atau bagi yang belajar mandiri dan sebagai acuan dalam menyusun, merevisi, atau memutakhirkan kurikulum, baik pada aspek perencanaan maupun implementasinya.

## **3. Dasar Hukum**

1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

2. Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
3. Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
4. Peraturan Presiden No. 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia

#### **4. Ruang Lingkup**

Program Pelatihan dan Kursus Desain Grafis antara lain meliputi:

1. Desain Grafis jenjang II, Operator Cetak Saring/Sablon
2. Desain Grafis jenjang III, Operator Pengolah Gambar dan Tata Letak Desktop Publishing



## II. KURIKULUM BERBASIS KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA

### A. Profil Lulusan

#### 1. Desain Grafis jenjang II, Operator Cetak Saring/Sablon

Kemampuan dalam mengkaji (*literacy skills*) untuk menggali, mengolah dan menganalisa informasi pengetahuan dasar desain untuk diintegrasikan kedalam pekerjaan, kemampuan dalam berkomunikasi yaitu dalam menjelaskan dan merepresentasikan pengetahuan desain yang dimiliki terhadap pihak lain. Desain Grafis khusus Operator Cetak Saring/Sablon, pemanfaatan perangkat keras seperti *printer*, dan *scanner*. Dimana faktor akurasi/ketepatan dalam bekerja, kerapian dalam bekerja, kecepatan dalam bekerja, kebersihan dalam bekerja, Efisiensi waktu dalam menyiapkan *final artwork*, keterampilan memperbaiki kualitas gambar yang kurang.

Lulusan kursus dan pelatihan desain grafis ini mendapat sebutan: Desain Grafis jenjang II, Operator Cetak Saring/Sablon. Bidang profesi desain grafis meliputi kegiatan penunjang dalam kegiatan penerbitan (*publishing house*), media massa cetak koran dan majalah, dan biro grafis (*graphic house, graphic boutique, production house*). Selain itu desain grafis juga menjadi penunjang pada industri non-komunikasi (lembaga swasta/pemerintah, pariwisata, hotel, pabrik/manufaktur, usaha dagang), sebagai *inhouse graphics* di departemen promosi, ataupun tenaga grafis pada departemen hubungan masyarakat di suatu perusahaan.

#### 2. Desain Grafis jenjang III, Operator Pengolah Gambar dan Tata Letak Destop Publishing

Kemampuan dalam mengkaji (*literacy skills*) untuk menggali, mengolah dan menganalisa informasi pengetahuan dasar desain

untuk diintegrasikan ke dalam pekerjaan. Membuat tampilan visual dari ide dan informasi, guna menciptakan dokumen percetakan komersial atau menggabungkan teks dan grafis untuk menghasilkan dokumen-dokumen yang berkualitas.

Lulusan kursus dan pelatihan desain grafis ini mendapat sebutan: Desain Grafis jenjang III, Operator Pengolah Gambar dan Tata Letak Desktop Publishing. Bidang profesi desain grafis meliputi kegiatan penunjang dalam kegiatan penerbitan (*publishing house*), media massa cetak Koran dan majalah, dan biro grafis (*graphic house, graphic boutique, production house*). Selain itu desain grafis juga menjadi penunjang pada industri non-komunikasi (lembaga swasta/pemerintah, pariwisata, hotel, pabrik/manufaktur, usaha dagang) sebagai *inhouse graphics* di departemen promosi, tenaga grafis pada departemen hubungan masyarakat disuatu perusahaan, desain komunikasi, dan pengembangan citra grafis.

## B. Capaian Pembelajaran

### 1. Desain Grafis jenjang II, Operator Cetak Saring/Sablon

PARAMETER DESKRIPSI CAPAIAN PEMBELAJARAN KHUSUS BIDANG DESAIN GRAFIS (CETAK SARING) SESUAI KKNJ JENJANG 2	
<b>SIKAP DAN TATA NILAI</b>	<p>Membangun dan membentuk karakter dan kepribadian pekerja cetak saring sebagai manusia Indonesia yang:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa</li> <li>2. Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya</li> <li>3. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia</li> </ol>

**PARAMETER DESKRIPSI CAPAIAN PEMBELAJARAN KHUSUS  
 BIDANG DESAIN GRAFIS (CETAK SARING) SESUAI KKNJ JENJANG 2**

	<p>4. Mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya</p> <p>5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan original orang lain</p> <p>6. Menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas</p> <p>7. Mampu menjalankan tugas dengan penuh tanggungjawab terhadap karya desain grafis yang dihasilkannya sehingga tidak memberikan dampak yang dapat menimbulkan keresahan khalayak, karena bertentangan dengan norma hukum dan norma sosial yang berlaku.</p>
<b>KEMAMPUAN DI              BIDANG KERJA</b>	<p>Mampu menghasilkan produk cetak saring yang sesuai dengan kebutuhan klien, standar K3, dan standar mutu cetak saring *). Mencakup kemampuan dalam:</p> <p>1. Mengidentifikasi / menerjemahkan permintaan klien / pengguna jasa / pemberi kerja.</p> <p>2. Melakukan proses pemindahan gambar/<i>afdruk</i> dengan cahaya matahari atau lampu TL. dan memproduksi cetakan percobaan (<i>test print</i>) diatas bahan kertas, plastik, kain, dan memeriksa kualitas hasil uji cetak.</p> <p>3. Melakukan proses pemindahan gambar atau <i>afdruk</i> dengan cahaya matahari atau cahaya buatan, dan memproduksi cetakan percobaan (<i>test print</i>) diatas bahan kertas, plastik, kain,</p>

**PARAMETER DESKRIPSI CAPAIAN PEMBELAJARAN KHUSUS  
 BIDANG DESAIN GRAFIS (CETAK SARING) SESUAI KKNJ JENJANG 2**

	<p>dan memeriksa kualitas hasil uji cetak.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Memproduksi cetak saring sesuai dengan kualitas cetakan percobaan yang diinginkan dan menjaga kestabilan hasil cetak saring.</li> <li>5. Melakukan proses afdruk dan transfer master gambar yang akan diduplikasikan.</li> <li>6. Menyusun proposal penawaran harga untuk melakukan cetak saring.</li> <li>7. Melakukan proses pekerjaan sesuai dengan prinsip Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3).</li> <li>8. Melakukan evaluasi terhadap hasil kerja.</li> </ol>
<b>PENGETAHUAN YANG DIKUASAI</b>	<p>Menguasai pengetahuan operasional yang lengkap, prinsip-prinsip serta konsep umum yang terkait dengan cetak saring dasar, sehingga mampu menyelesaikan pekerjaan sesuai perintah kerja dengan metode yang sesuai, mencakup penguasaan pengetahuan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teknik berkomunikasi dengan klien/ pengguna jasa /pemberi kerja</li> <li>2. Pengetahuan faktual tentang jenis, fungsi, karakteristik, bahan, istilah grafika, dan alat cetak saring, serta prinsip dan tehnik penggunaan alat cetak saring</li> <li>3. Menguasai metode yang menunjang proses pemindahan gambar/afdruk dengan cahaya matahari atau cahaya buatan, dan yang menunjang produksi cetakan percobaan (<i>test print</i>) diatas bahan kertas, plastik, dan kain.</li> <li>4. Pengetahuan hal-hal faktual varian <i>station press</i> cetak saring dan cara penggunaannya sesuai</li> </ol>

**PARAMETER DESKRIPSI CAPAIAN PEMBELAJARAN KHUSUS  
 BIDANG DESAIN GRAFIS (CETAK SARING) SESUAI KKNJ JENJANG 2**

	<p>perintah kerja.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menyusun proposal penawaran harga untuk melakukan cetak saring.</li> <li>Menguasai konsep umum tentang Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3).</li> <li>Melakukan evaluasi terhadap hasil kerja.</li> </ol>
<b>HAK DAN TANGGUNG JAWAB</b>	<p>Bertanggung jawab pada hasil yang dicapai, merawat alat kerja, prosedur K3, dan limbah B3, mencakup:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Bertanggung jawab dalam mengaktualisasi tahapan kerja dalam proses cetak saring sesuai dengan standar mutu*) dan dengan memperhatikan keamanan dan keselamatan kerja.</li> <li>Bertanggung jawab terhadap kebersihan dan keawetan alat kerja yang digunakan.</li> <li>Bertanggung jawab untuk membimbing rekan kerja yang baru masuk, peserta magang dan dapat menggantikan pekerjaan orang lain dengan lingkup, kuantitas dan mutu hasil kerja yang sama.</li> <li>Bertanggung jawab terhadap bahan kimia berbahaya, pembuangan limbah B3, terhadap diri-sendiri, lingkungan, dan orang lain.</li> </ol>

\*) memenuhi standar mutu diartikan dengan mampu mencapai hasil terbaik sesuai dengan spesifikasinya.

## 2. Desain Grafis jenjang III, Operator Pengolah Gambar dan Tata Letak Desktop Publishing

<b>PARAMETER DESKRIPSI CAPAIAN PEMBELAJARAN KHUSUS BIDANG DESAIN GRAFIS (DESKTOP PUBLISHING) SESUAI KKNI JENJANG 3</b>	
<b>SIKAP DAN TATA NILAI</b>	<p>Membangun dan membentuk karakter dan kepribadian pekerja cetak saring sebagai manusia Indonesia yang:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa</li><li>2. Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya</li><li>3. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia</li><li>4. Mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya</li><li>5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan original orang lain</li><li>6. Menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas</li></ol>
<b>KEMAMPUAN DI BIDANG KERJA</b>	<p>Mampu menghasilkan tata letak halaman yang sesuai dengan kebutuhan klien, berstandar <i>Desktop Publishing</i> *). Mencakup kemampuan dalam:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengidentifikasi dan menerjemahkan perintah kerja dari penyelia/klien/pemberi tugas</li><li>2. Menghimpun, menganalisa dan mengelompokkan secara sederhana data yang dibutuhkan dalam menyelesaikan tugas</li></ol>

**PARAMETER DESKRIPSI CAPAIAN PEMBELAJARAN KHUSUS  
 BIDANG DESAIN GRAFIS (DESKTOP PUBLISHING) SESUAI KKNI  
 JENJANG 3**

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Mengoperasikan komputer <i>desktop publishing</i> dengan piranti lunak penata letak halaman</li> <li>4. Mampu mengkomposisi material (bahan mentah) yang dibutuhkan berupa teks, <i>image</i> (citra/gambar) dan warna dalam tata letak halaman sesuai dengan prinsip-prinsip dasar desain</li> <li>5. Mengkomposisi material (bahan mentah) yang dibutuhkan berupa teks, <i>image</i> (citra/gambar) dan warna dalam tata letak halaman sesuai dengan prinsip-prinsip dasar desain</li> <li>6. Melakukan penilaian terhadap hasil kerjanya sesuai dengan spesifikasi teknis cetak yang baik</li> </ol>
<b>PENGETAHUAN YANG DIKUASAI</b>	<p>Menguasai pengetahuan operasional yang lengkap, prinsip-prinsip serta konsep umum yang terkait dengan Desktop Publishing, sehingga mampu menyelesaikan pekerjaan sesuai perintah kerja dengan metode yang sesuai mencakup penguasaan pengetahuan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teknik berkomunikasi dengan klien/pengguna jasa/pemberi kerja</li> <li>2. Pengetahuan dasar teknik pencarian data dan analisis terhadap perintah kerja yang diberikan oleh penyelia/pemberi tugas</li> <li>3. Pengetahuan dasar tata letak halaman yang baik berdasarkan prinsip-prinsip desain</li> <li>4. Kemampuan mengoperasikan komputer desktop publishing berpiranti lunak penata letak halaman</li> </ol>

**PARAMETER DESKRIPSI CAPAIAN PEMBELAJARAN KHUSUS  
 BIDANG DESAIN GRAFIS (DESKTOP PUBLISHING) SESUAI KKNI  
 JENJANG 3**

	5. Kemampuan menggunakan piranti-piranti lunak pendukung seperti piranti lunak berbasis vektor ( <i>vector drawing</i> ) dan pengolah gambar ( <i>image editing</i> ) 6. Memahami teori warna dan tipografi 7. Kemampuan membuat FA (Final Artwork) sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan media cetak
<b>HAK DAN TANGGUNG JAWAB</b>	Bertanggung jawab atas perintah kerja yang diberikan untuk mencapai hasil kerja yang baik : 1. Bertanggung jawab dalam mengaktualisasi tahapan kerja dalam proses tata letak halaman sesuai dengan standar mutu*) yang sesuai dengan perintah kerja 2. Memahami tentang HAKI terkait pekerjaan desain grafis dan mengimplementasikan dalam praktik 3. Bertanggung jawab dalam menghasilkan karya yang sesuai dengan etika dan norma yang berlaku

\*) memenuhi standar mutu diartikan dengan mampu mencapai hasil terbaik sesuai dengan spesifikasinya.



### C. Bahan Kajian

#### BAHAN KAJIAN

**Bidang Keterampilan : Operator Cetak Saring/Sablon - Desain Grafis**

**Jenjang : Jenjang II KKNI**

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
<b>Kemampuan di Bidang Kerja</b>			
Mampu menghasilkan produk cetak saring yang sesuai dengan kebutuhan klien, standar K3, dan standar mutu cetak saring *). Mencakup kemampuan dalam:			
1. Mengidentifikasi /menerjemahkan permintaan klien/pengguna jasa/pemberi kerja	Kemampuan membaca perintah kerja pekerjaan	9	Perintah Kerja Design <i>DG-SP-01</i>
2. Melakukan proses pemindahan gambar/afdruk dengan cahaya matahari atau lampu TL dan memproduksi cetakan percobaan (test print) diatas bahan kertas, plastik, kain, dan memeriksa	Kemampuan menentukan bahan, alat, dan kualitas hasil uji cetak yang sesuai	9	Pengenalan Bahan, Alat dan Hasil <i>DG-SP-02</i>

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
kualitas hasil uji cetak			
3. Melakukan proses pemindahan gambar atau afdruk dengan cahaya matahari atau cahaya buatan, dan memproduksi cetakan percobaan ( <i>test print</i> ) diatas bahan kertas, plastik, kain, dan memeriksa kualitas hasil uji cetak	Kemampuan melakukan cetakan percobaan ( <i>test print</i> ) diatas bahan	9	Pengantar Teknik I <i>DG-SP-03</i>
4. Memproduksi cetak saring sesuai dengan kualitas cetakan percobaan yang diinginkan dan menjaga kestabilan hasil cetak saring	1) Mengenali jenis-jenis tinta dan peruntukan-nya 2) Memahami kegunaan tinta cetak yang bisa sesuai dengan media yang digunakan nantinya	9	Pengenalan Bahan, Alat dan Hasil <i>DG-SP-02</i>

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
5. Melakukan proses afdruk dan transfer master gambar yang akan diduplikasikan	Kemampuan meng-afdruk dan mentransfer master gambar	9	Pengenalan Bahan, Alat dan Hasil <i>DG-SP-02</i>
6. Menyusun proposal penawaran harga untuk melakukan cetak saring	Kemampuan menyusun proposal penawaran	6	Finalisasi Hasil Kerja <i>DG-SP-06</i>
7. Melakukan proses pekerjaan sesuai dengan prinsip Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)	Kemampuan memahami proses kerja sesuai prinsip K3	3	K3 (Kesehatan dan Keselatan Kerja) <i>DG-SP-01</i>
8. Melakukan evaluasi terhadap hasil kerja	Kemampuan melakukan evaluasi hasil kerja	3	Finalisasi Hasil Kerja <i>DG-SP-06</i>
<b>Pengetahuan Yang dikuasai</b>			
Menguasai pengetahuan operasional yang lengkap, prinsip-prinsip serta konsep umum yang terkait dengan cetak saring dasar, sehingga mampu menyelesaikan pekerjaan sesuai perintah kerja dengan metode yang sesuai.			
1. Teknik berkomunikasi dengan klien/pengguna	Kemampuan tentang berkomunikasi dan melakukan teknik	3	Perintah Kerja Design <i>DG-SP-01</i>

<b>ELEMEN KOMPETENSI</b>	<b>BAHAN KAJIAN</b>	<b>BOBOT</b>	<b>MODUL</b>
jasa/ pemberi kerja	presentasi		
2. Pengetahuan faktual tentang jenis, fungsi, karakteristik, bahan, istilah grafika, dan alat cetak saring, serta prinsip dan teknik penggunaan alat cetak saring	Pengetahuan faktual tentang ragam teknik dan istilah	9	Pengantar Teknik I <i>DG-SP-03</i>
3. Menguasai metode yang menunjang proses pemindahan gambar/afdruk dengan cahaya matahari atau cahaya buatan, dan yang menunjang produksi cetakan percobaan ( <i>test print</i> ) diatas bahan kertas, plastik, dan kain	Pengetahuan faktual tentang proses pengkreasian gambar master dalam teknik cetak saring	9	Pengantar Teknik I <i>DG-SP-03</i>

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
4. Mengetahui hal-hal faktual varian <i>station press</i> cetak saring dan cara penggunaannya sesuai perintah kerja	Pengetahuan faktual mengenai metode cetak sesuai kegunaan, tujuan dan perintah kerja	9	Pengantar Teknik I <i>DG-SP-03</i>
5. menyusun proposal penawaran harga untuk melakukan cetak saring	Kemampuan menyusun dan manajerial harga serta melakukan penawaran	3	Perintah Kerja Design <i>DG-SP-01</i>
6. Menguasai konsep umum tentang Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)	Kemampuan menguasai konsep K3	3	K3 (Kesehatan dan Keselatan Kerja) <i>DG-SP-01</i>
7. Melakukan evaluasi terhadap hasil kerja	Kemampuan menganalisa hasil kerja	3	Finalisasi Hasil Kerja <i>DG-SP-06</i>
<b>Hak Dan Tanggung Jawab</b>			
1. Bertanggung jawab dalam mengaktualisasi tahapan kerja dalam proses cetak saring sesuai dengan	Tugas dan tanggung jawab dalam bekerja sesuai dengan kaidah professional	9	Pengantar Teknik II <i>DG-SP-04</i>

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
standar mutu*) dan dengan memperhatikan keamanan dan keselamatan kerja			
2. Bertanggung jawab terhadap kebersihan dan keterawatan alat kerja yang digunakan	Memelihara dan mengerti durabilitas perangkat cetak saring	9	Pengantar Teknik II <i>DG-SP-04</i>
3. Bertanggung jawab untuk membimbing rekan kerja yang baru masuk, peserta magang, dan dapat menggantikan pekerjaan orang lain dengan lingkup kuantitas dan mutu hasil kerja yang sama	1) Memahami prosedur kerjasama Team 2) Komunikasi 3) Manajemen Team	6	Etika Kerja <i>DG-SP-05</i>
4. Bertanggung jawab terhadap bahan kimia berbahaya, pembuangan	1) Mematuhi dan memahami SOP ( <i>Standard Operating Procedure</i> ) Kerja	6	Etika Kerja <i>DG-SP-05</i>

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
limbah B3, terhadap diri-sendiri, lingkungan, dan orang lain	2) Pengetahuan tentang jenis bahaya di area kerja		
<b>TOTAL BOBOT</b>		<b>126</b>	

### BAHAN KAJIAN

**Bidang Keterampilan : Operator Pengolah Gambar dan Tata Letak  
Destop Publishing - Desain Grafis**

**Jenjang : Jenjang III KKNi**

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
<b>Kemampuan di Bidang Kerja</b>			
Mampu menghasilkan tata letak halaman yang sesuai dengan kebutuhan klien			
1. Mampu mengidentifikasi perintah kerja dari klien/pemberi tugas	Membaca Brief	5	Membaca Brief I <i>DG-01</i>
2. Mampu menghimpun dan mengelompokkan data yang dibutuhkan dalam	Metode riset sederhana dalam mengumpulkan dan menganalisa data	7	Metodologi Riset <i>DG-02</i>

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
menyelesaikan tugas			
3. Mampu mengkomposisikan material (bahan mentah) yang dibutuhkan berupa teks, <i>image</i> (citra/gambar) dan warna dalam tata letak halaman sesuai dengan prinsip desain dan mengoperasikan piranti lunak <i>desktop publishing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplikasi komputer grafis penata letak halaman</li> <li>Teori komposisi elemen desain (bidang, warna, bentuk, garis dan tekstur)</li> <li>Prinsip-prinsip Desain (Balance, Unity, Emphasis, Contrast, Harmony, Rhythm)</li> </ul>	10  10  10	Komputer DTP I <i>DG-03</i>  Teori Dasar Tata Letak Halaman I <i>DG-04</i>  Prinsip Desain <i>DG-05</i>
4. Mampu menyempurnakan hasil komposisi tata letak halaman dan membuat spesifikasi sampai kualitas hasil kerja akhir FA ( <i>Final Artwork</i> )	Dasar-dasar Tipografi  Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	10  10	Tipografi I <i>DG-06</i>  Komputer Grafis I <i>Digital Imaging</i> <i>DG-07</i>
5. Mampu mengolah gambar digital	Membaca Brief	5	Membaca Brief II



ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
berbasis <i>bitmap</i> sesuai dengan kebutuhan klien, dan standar mutu olah digital*)	Aplikasi komputer grafis pra-cetak	10	DG-08 Komputer Grafis II <i>Digital Imaging</i> DG-09
5.1 Mengidentifikasi perintah kerja dari klien/pemberi tugas	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	10	Komputer Grafis II <i>Digital Imaging</i> DG-09
5.2 Mampu melakukan <i>Digital Imaging</i> / olah gambar digital dalam bentuk manipulasi citraan dan koreksi warna sesuai dengan kebutuhan klien			
5.3 Mampu menghasilkan gambar digital olahan sesuai dengan perintah kerja			
* <i>Memenuhi standar</i>			

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
<i>mutu diartikan dengan mampu mencapai hasil terbaik sesuai dengan spesifikasinya.</i>			
Mampu menghasilkan produk Desain Grafis Berbasis Vektor yang sesuai dengan kebutuhan klien dan standar mutu Desain Grafis Berbasis Vektor *)			
1. Mengidentifikasi perintah kerja dari klien/pemberi tugas	Membaca Brief	5	Membaca Brief III <i>DG-10</i>
2. Mampu menggunakan alat kerja yang tersedia dalam perangkat lunak pengolah grafis berbasis vektor	Aplikasi komputer grafis pra-cetak	10	<i>Finished Artwork I</i> <i>DG-11</i>
3. Mampu memberikan warna dan pola isian pada obyek vektor	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	10	Komputer Grafis III <i>Digital Imaging</i> <i>DG-12</i>
4. Mampu	Dasar-dasar	8	Tipografi II

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
menggunakan huruf dalam bidang kerja	Tipografi		DG-13
5. Mampu mengatur posisi obyek vektor dan membuat pengulangan bentuk secara sistematis dan mengikuti pola tertentu	Aplikasi komputer grafis penata letak halaman.	8	Komputer DTP II DG-14
6. Mampu menghasilkan gambar digital olahan sesuai dengan perintah kerja	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	10	Komputer Grafis III <i>Digital Imaging</i> DG-15
<b>Pengetahuan yang dikuasai</b>			
Menguasai pengetahuan operasional dan konsep umum terkait dengan Desktop Publishing. Mampu menyelesaikan pekerjaan sesuai perintah kerja dengan metode yang sesuai mencakup penguasaan			

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
pengetahuan			
1. Memahami teknik berkomunikasi dasar dengan klien/pengguna jasa/pemberi kerja	Teknik Komunikasi	5	Teknik Komunikasi I <i>DG-16</i>
2. Memahami konsep umum tentang warna yang digunakan dalam desain tata letak halaman.	Teori Warna	5	Teori Warna I <i>DG-17</i>
3. Memahami konsep umum tentang tipografi, <i>character style, paragraph style</i>	Dasar-dasar tipografi	7	Tipografi II <i>DG-18</i>
4. Memahami metode dan prosedur desain tata letak	Aplikasi komputer grafis penata letak halaman	10	Komputer DTP III <i>DG-19</i>
5. Memahami prinsip desain untuk tata letak halaman	Prinsip Desain	10	Prinsip Desain I <i>DG-18</i>
6. Memahami Teori Warna dan Tipografi	Teori Warna	7	Teori Warna II <i>DG-18</i>
7. Mengetahui karakteristik dan	Aplikasi komputer grafis penata letak	10	Komputer DTP IV

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
fungsi berbagai piranti lunak desain tata letak yang umum	halaman		DG-19
8. Menguasai pengetahuan prosedural tentang penggunaan satu piranti lunak penata letak halaman	Aplikasi komputer grafis berbasis vector	10	Komputer Grafis Vektor I DG-20
9. Pengetahuan faktual tentang spesifikasi FA (Final Artwork) untuk media cetak	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	8	Finished Artwork II DG-21
10. Menguasai pengetahuan faktual tentang HAKI dan implementasinya	Pengantar Hak Kekayaan Intelektual	5	Pengantar Hak Kekayaan Intelektual I DG-22
Menguasai pengetahuan operasional yang lengkap, prinsip-prinsip serta konsep umum yang terkait dengan kemampuan dasar olah grafis			

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
digital			
1. Memahami teknik berkomunikasi dasar dengan klien/ pengguna jasa /pemberi kerja	Teknik Komunikasi	5	Teknik Komunikasi II <i>DG-23</i>
2. Mengerti tentang pengetahuan faktual dalam penggunaan resolusi, ukuran dan format berkas gambar digital yang sesuai dengan perintah kerja.		10	Komputer Grafis <i>Digital Imaging I</i> <i>DG-07</i>
3. Mengetahui metode pemindahan data dari kamera digital dan pemindai gambar ke perangkat kerja serta mengetahui perangkat lunak pengolah gambar berbasis <i>bitmap</i> yang dapat mengakses berkas	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar  Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar  Aplikasi komputer grafis pengolah	10	Komputer Grafis <i>Digital Imaging II</i> <i>DG-09</i>

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
gambar tersebut	citra/gambar		
4. Memahami metode dan prosedur olah gambar digital	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	10	Komputer Grafis <i>Digital Imaging III</i> DG-15
5. Memahami fungsi operasi alat ( <i>tools</i> ) dan bidang kerja ( <i>workspace</i> ) pada perangkat lunak pengolah gambar berbasis <i>bitmap</i>		10	Komputer Grafis <i>Digital Imaging IV</i> DG-24
Menguasai pengetahuan operasional yang lengkap, prinsip-prinsip serta konsep umum yang terkait dengan kemampuan dasar olah grafis vektor			
1. Memahami teknik berkomunikasi dasar dengan klien/ pengguna jasa /pemberi kerja	Teknik Komunikasi	5	Teknik Komunikasi II DG-23
2. Mengerti tentang pengetahuan faktual dalam	Aplikasi komputer grafis berbasis vector	10	Komputer Grafis Vektor I DG-20

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
<p>penggunaan resolusi, ukuran dan format berkas olah grafis vektor yang sesuai dengan perintah kerja</p> <p>3. Memahami fungsi operasi alat (<i>tools</i>) dan bidang kerja (<i>workspace</i>) pada perangkat lunak pengolah grafis berbasis vektor</p> <p>4. Memahami metode dan prosedur olah grafis vector</p>	<p>Aplikasi komputer grafis berbasis vector</p> <p>Aplikasi komputer grafis berbasis vector</p>	<p>10</p> <p>10</p>	<p>Komputer Grafis Vektor II <i>DG-25</i></p> <p>Komputer Grafis Vektor III <i>DG-26</i></p>
<b>Hak dan Tanggung Jawab</b>			
Mampu bertanggung jawab terhadap pekerjaan sendiri, kerjasama, dan komunikasi di lingkup kerja dan dapat diberi tanggung jawab oleh rekan kerja, seperti menggantikan teman	Standar Operating Procedure (Prosedur Tata Laksana) Destop Publishing	5	Tata Laksana DTP <i>DG-27</i>



ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
kerja yang sakit, atau berhalangan hadir			
TOTAL BOBOT		305	

#### D. Daftar Modul

##### DAFTAR MODUL

**Bidang Keterampilan : Operator Cetak Saring/Sablon – Desain Grafis**

**Jenjang : Jenjang II KKNI**

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI (JAM)
Perintah Kerja Design <i>DG-SP-01</i>	Kemampuan membaca perintah kerja pekerjaan	9	9/126x42= <b>3 jam</b>
	Kemampuan menyusun dan manajerial harga serta melakukan penawaran	3	3/126x42= <b>1 jam</b>
	Kemampuan tentang berkomunikasi dan melakukan teknik presentasi	3	3/126x42= <b>1 jam</b>
K3 (Kesehatan dan Keselamatan Kerja) <i>DG-SP-01</i>	Kemampuan menguasai konsep K3	3	3/126x42= 1 jam
	Kemampuan memahami proses kerja sesuai prinsip K3	3	3/126x42= 1 jam
Pengenalan bahan, alat, dan hasil <i>DG-SP-02</i>	Kemampuan menentukan bahan, alat dan kualitas hasil uji cetak yang sesuai	9	9/126x42= <b>3 jam</b>

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI (JAM)
	1) Mengenali jenis-jenis tinta dan peruntukannya 2) Memahami kegunaan tinta cetak yang bisa sesuai dengan media yang digunakan nantinya	9	9/126x42= <b>3 jam</b>
	Kemampuan meng-afdruck dan mentransfer master gambar	9	9/126x42= <b>3 jam</b>
Pengantar Teknik I <i>DG-SP-03</i>	Kemampuan melakukan cetakan percobaan ( <i>test print</i> ) diatas bahan	9	9/126x42= <b>3 jam</b>
	Pengetahuan faktual tentang ragam teknik dan istilah	9	9/126x42= <b>3 jam</b>
	Pengetahuan faktual tentang proses pengkreasian gambar master dalam teknik cetak saring	9	9/126x42= <b>3 jam</b>
	Pengetahuan faktual mengenai metode cetak sesuai kegunaan, tujuan dan perintah kerja	9	9/126x42= <b>3 jam</b>
Pengantar Teknik II <i>DG-SP-04</i>	Tugas dan tanggung jawab dalam bekerja sesuai dengan kaidah professional	9	9/126x42= <b>3 jam</b>
	Memelihara dan mengerti durabilitas perangkat cetak saring	9	9/126x42= <b>3 jam</b>

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI (JAM)
Etika Kerja <i>DG-SP-05</i>	1) Mematuhi dan memahami SOP ( <i>Standard Operating Procedure</i> ) Kerja 2) Pengetahuan tentang jenis bahaya di area kerja	6	$6/126 \times 42 =$ <b>2 jam</b>
	1) Memahami prosedur kerjasama Team 2) Komunikasi 3) Manajemen Team	6	$6/126 \times 42 =$ <b>2 jam</b>
Finalisasi Hasil Kerja <i>DG-SP-06</i>	Kemampuan menganalisa hasil kerja	3	$3/126 \times 42 =$ <b>1 jam</b>
	Kemampuan melakukan evaluasi hasil kerja	3	$3/126 \times 42 =$ <b>1 jam</b>
	Kemampuan menyusun proposal penawaran	6	$6/126 \times 42 =$ <b>2 jam</b>
<b>TOTAL</b>		<b>126</b>	<b>42 jam</b>

## DAFTAR MODUL

**Bidang Keterampilan : Operator Pengolah Gambar dan Tata Letak Destop Publishing – Desain Grafis**  
**Jenjang : Jenjang III KKNI**

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI (JAM)
Membaca Brief <i>DG-01</i>	Membaca Brief	15	15/305x100 jam= <b>5 jam</b>
Metodologi Riset <i>DG-01</i>	Metode riset sederhana dalam mengumpulkan dan menganalisa data	7	7/305x100 jam= <b>2 jam</b>
Komputer Grafis DTP <i>DG-01</i>	Aplikasi komputer grafis penata letak halaman	38	38/305x100 jam= <b>12 jam</b>
Teori Dasar Layout <i>DG-01</i>	Teori komposisi elemen desain (bidang, warna, bentuk, garis dan tekstur)	10	10/305x100 jam= <b>3 jam</b>
Prinsip Desain <i>DG-01</i>	Prinsip-prinsip desain (balance, unity, emphasize, contrast, harmony, rythm)	20	20/305x100 jam= <b>6 jam</b>
Tipografi <i>DG-01</i>	Dasar-dasar Tipografi	25	25/305x100 jam= <b>8 jam</b>
Komputer Grafis Digital Imaging <i>DG-07, 09, 15 24</i>	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	90	90/305x100 jam= <b>5 jam</b>

MODUL	BAHAN KAJIAN	BOBOT	DURASI (JAM)
Finished Artwork <i>DG-01</i>	Aplikasi komputer grafis pra-cetak	18	18/305x100 jam= <b>30 jam</b>
Tata Laksana DTP <i>DG-01</i>	Standar Operating Procedure (Prosedur Tata Laksana) Destop Publishing	5	5/305x100 jam= <b>2 jam</b>
Teknik Komunikasi <i>DG-01</i>	Teknik Komunikasi	15	15/305x100 jam= <b>5 jam</b>
Komputer Grafis Vektor <i>DG-01</i>	Aplikasi komputer grafis berbasis vector	40	40/305x100 jam= <b>13 jam</b>
Teori Warna <i>DG-01</i>	Teori Warna	12	12/305x100 jam= <b>4 jam</b>
Pengantar Hak Kekayaan Intelektual <i>DG-22</i>	Pengetahuan dasar mengenai HKI	10	10/305x100 jam= <b>3 jam</b>
<b>TOTAL</b>		<b>305</b>	<b>100 jam</b>

## E. Rencana Pembelajaran

### RENCANA PEMBELAJARAN KURSUS DAN PELATIHAN

<b>Bidang</b>	:	<b>Operator Cetak Saring/Sablon - Desain Grafis</b>
<b>Jenjang</b>	:	<b>Jenjang II KKNI</b>
<b>Waktu</b>	:	<b>7 Jam</b>
<b>Modul</b>	:	<b>Perintah Kerja Design dan K3 (DG-SP-01)</b>
<b>Instruktur</b>	:	

<b>HARI KE (JAM)</b>	<b>BAHAN KAJIAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR KELULUSAN</b>	<b>BOBOT NILAI</b>
h-1 (3 jam)	Kemampuan membaca perintah kerja pekerjaan	Ceramah, simulasi, diskusi	1. Memberi informasi produk cetak saring yang mencakup acuan kerja dari klien atau pemberi kerja mulai dari cetak coba sampai hasil akhir  2. Memilih dan menggunakan bahan, alat kerja dan jenis tinta cetak saring untuk pekerjaan produksi cetak saring yang tepat sesuai	9

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
			<p>perintah kerja</p> <p>3. Memproduksi cetak coba dengan batasan jumlah tertentu yang mencakup kebutuhan klien atau</p> <p>4. pemberi kerja sebelum diproduksi secara massal</p>	
h-2 (1 jam)	Kemampuan menyusun dan manajerial harga serta melakukan penawaran	Ceramah, demonstrasi, diskusi	Menghitung biaya kerja untuk cetak saring dalam kesesuaian cakupan kerja	3
h-2 (1 jam)	Kemampuan tentang berkomunikasi dan melakukan teknik presentasi	Ceramah, demonstrasi, diskusi	Mendesripsikan prosedur untuk pelayanan kepada klien/pengguna jasa/ pemberi kerja dengan tepat	3
h-3 (1 jam)	Kemampuan menguasai konsep K3	Ceramah, diskusi	Menguraikan aturan dan prinsip K3 di bidang kerja dengan benar dengan tepat	3
h-3 (1 jam)	Kemampuan memahami proses kerja sesuai prinsip K3	Ceramah, praktek, diskusi	Proses pekerjaan sesuai dengan prinsip K3	3



<b>Bidang</b>	:	<b>Operator Cetak Saring/Sablon - Desain Grafis</b>
<b>Jenjang</b>	:	<b>Jenjang II KKKNI</b>
<b>Waktu</b>	:	<b>9 Jam</b>
<b>Modul</b>	:	<b>Pengenalan Bahan, Alat, dan Hasil (DG-SP-02)</b>
<b>Instruktur</b>	:	

<b>HARI KE (JAM)</b>	<b>BAHAN KAJIAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR KELULUSAN</b>	<b>BOBOT NILAI</b>
h-4 (3 jam)	Kemampuan menentukan bahan, alat dan kualitas hasil uji cetak yang sesuai	Ceramah, diskusi	Memilih bingkai, screen, bahan peka cahaya beserta film/kalkir/ raster/model, pembersih/pencuci (M3, M4 atau soda api), meja sablon, rakel, tinta cetak, <i>scoop coater</i> sesuai dengan kebutuhan dan perintah kerja	9
h-5 (3 jam)	1. Mengenali jenis-jenis tinta dan peruntukannya 2. Memahami kegunaan tinta cetak yang bisa sesuai dengan media yang	Ceramah, demonstrasi, praktek, diskusi	Hasil cetak stabil, dari mulai cetak coba sampai produksi massal	9

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
	digunakan nantinya			
h-6 (3 jam)	Kemampuan meng-afdruck dan mentransfer master gambar	Ceramah, demonstrasi, praktek, diskusi	Hasil penduplikasian gambar/tulisan film ke dalam screen	9

<b>Bidang</b>	:	<b>Operator Cetak Saring/Sablon - Desain Grafis</b>
<b>Jenjang</b>	:	<b>Jenjang II KKNI</b>
<b>Waktu</b>	:	<b>12 Jam</b>
<b>Modul</b>	:	<b>Pengantar Teknik I (DG-SP-03)</b>
<b>Instruktur</b>	:	

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
h-7 (3 jam)	Kemampuan melakukan cetakan percobaan ( <i>test print</i> ) diatas bahan	Ceramah, simulasi, diskusi, dan praktek	1. Mencetakan dengan model dan media cetak sesuai cakupan perintah kerja 2. Menghasilkan cetakan sesuai	9

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
			dengan standar cetak yang sudah ditentukan dalam pembelajaran cetak saring 3. Menjaga konsistensi kualitas hasil, seperti: kestabilan warna, presisi gambar, dan kerapihan dalam produksi cetak saring	
h-8 (3 jam)	Pengetahuan faktual tentang ragam teknik dan istilah	Ceramah, simulasi, diskusi dan praktik langsung.	1. Memahami istilah bahasa grafika dengan tepat 2. Menentukan tingkat kerapatan screen sesuai perintah kerja dengan tepat 3. Menentukan jenis-jenis tinta cetak saring sesuai cakupan perintah kerja dengan tepat 4. Menggunakan varian rakel agar sesuai cakupan perintah kerja dengan tepat	9
h-9	Pengetahuan faktual tentang	Ceramah, simulasi,	1. Melakukan ujicoba print (cetak)	9

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
(3 jam)	proses pengkreasian gambar master dalam teknik cetak saring	diskusi dan praktik langsung.	gambar/afdruk dengan bantuan cahaya diatas bahan yang ditentukan 2. Menjaga kualitas hasil uji cetak saring ke dalam proses produksi selanjutnya	
h-10 (3 jam)	Pengetahuan faktual mengenai metode cetak sesuai kegunaan, tujuan dan perintah kerja	Ceramah, demonstrasi, diskusi	Fungsi dasar <i>station press</i> cetak saring dapat dijabarkan oleh siswa dalam proses pembelajaran cetak saring	9

<b>Bidang</b>	:	<b>Operator Cetak Saring/Sablon - Desain Grafis</b>
<b>Jenjang</b>	:	<b>Jenjang II KKNI</b>
<b>Waktu</b>	:	<b>6 Jam</b>
<b>Modul</b>	:	<b>Pengantar Teknik II (DG-SP-04)</b>
<b>Instruktur</b>	:	

<b>HARI KE (JAM)</b>	<b>BAHAN KAJIAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR KELULUSAN</b>	<b>BOBOT NILAI</b>
h-11 (3 jam)	Tugas dan tanggung jawab dalam bekerja sesuai dengan kaidah professional	Ceramah, demonstrasi, diskusi	1. Menggunakan istilah/bahasa grafika dalam percakapan kerja dengan tepat dan benar 2. Menjalankan peran dan tugas dalam bekerja sama dalam tim dengan tepat 3. Menyesuaikan hasil kerja dengan cakupan perintah kerja	9
h-12 (3 jam)	Memelihara dan mengerti durabilitas perangkat cetak saring	Ceramah, demonstrasi, diskusi	1. Melakukan prosedur kerja sesuai dengan standar kerja cetak saring yang berlaku 2. Melakukan prosedur keselamatan kerja standar yang	9

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
			berhubungan dengan diri- sendiri, lingkungan, dan orang lain	

<b>Bidang</b>	:	<b>Operator Cetak Saring/Sablon - Desain Grafis</b>
<b>Jenjang</b>	:	<b>Jenjang II KKNI</b>
<b>Waktu</b>	:	<b>4 Jam</b>
<b>Modul</b>	:	<b>Etika Kerja (DG-SP-05)</b>
<b>Instruktur</b>	:	

<b>HARI KE (JAM)</b>	<b>BAHAN KAJIAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR KELULUSAN</b>	<b>BOBOT NILAI</b>
h-13 (2 jam)	1. Mematuhi dan memahami SOP (Standard Operating Procedure) Kerja 2. Pengetahuan tentang jenis bahaya di area kerja	Ceramah, demonstrasi, diskusi	Melaksanakan prosedur pengamanan lingkungan dari limbah yang ditimbulkan oleh proses kerja	6
h-14 (2 jam)	1. Memahami prosedur kerjasama Team 2. Komunikasi 3. Manajemen Team	Ceramah, simulasi, diskusi	Melakukan supervisi dan alih peran tanggung jawab dilingkungan kerjanya	6

<b>Bidang</b>	:	<b>Operator Cetak Saring/Sablon - Desain Grafis</b>
<b>Jenjang</b>	:	<b>Jenjang II KKNi</b>
<b>Waktu</b>	:	<b>4 Jam</b>
<b>Modul</b>	:	<b>Finalisasi Hasil Kerja (DG-SP-06)</b>
<b>Instruktur</b>	:	

<b>HARI KE (JAM)</b>	<b>BAHAN KAJIAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR KELULUSAN</b>	<b>BOBOT NILAI</b>
h-15 (1 jam)	Kemampuan menganalisa hasil kerja	Ceramah, demonstrasi, diskusi	Menganalisa dan membuat kesimpulan hasil pekerjaan	3
h-15 (1 jam)	Kemampuan melakukan evaluasi hasil kerja	Ceramah, simulasi, diskusi	Laporan kesimpulan hasil pekerjaan cetak saring	3
h-16 (2 jam)	Kemampuan menyusun proposal penawaran	Ceramah, simulasi, diskusi	Menghitung biaya kerja untuk cetak saring dalam kesesuaian cakupan kerja	6



<b>Bidang</b>	:	<b>Operator Pengolah Gambar dan Tata Letak Destop Publishing - Desain Grafis</b>
<b>Jenjang</b>	:	<b>Jenjang III KKNi</b>
<b>Waktu</b>	:	<b>18 Jam</b>
<b>Modul</b>	:	<b>Brief Design/Perintah Kerja Desain dan Metodologi Riset</b>
<b>Instruktur</b>	:	

<b>HARI KE (JAM)</b>	<b>BAHAN KAJIAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR KELULUSAN</b>	<b>BOBOT NILAI</b>
h-1 (2 jam)	Kemampuan membaca perintah kerja pekerjaan	Ceramah, simulasi, diskusi	Menjelaskan tata letak halaman sesuai format baku yang sudah dipersiapkan (check list)	5
h-2 (2 jam)	Metode riset sederhana dalam mengumpulkan dan menganalisa data	Ceramah, simulasi, diskusi	Menentukan satuan data terkait proses kelayakan dan urutan prioritas dengan tepat	7
h-3 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis penata letak halaman	simulasi, diskusi dan praktik langsung	1. Menghasilkan komposisi tata letak halaman sesuai prinsip desain (harmonis, kesatuan, keseimbangan, irama) 2. Menghasilkan FA (Final Artwork) yang sesuai dengan	10

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
			kebutuhan klien dengan menggunakan minimal satu piranti lunak bitmap graphic, satu piranti lunak vektor graphic, dan satu piranti lunak penata letak halaman	
h-4 (3 jam)	Teori komposisi elemen desain (bidang, warna, bentuk, garis dan tekstur)	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Mampu menyempurnakan hasil komposisi tata letak halaman dan membuat spesifikasi sampai kualitas hasil kerja akhir FA ( <i>Final Artwork</i> )	10
h-5 (2 jam)	Prinsip-prinsip Desain (Balance, Unity, Emphasis, Contrast, Harmony, Rhythm)	Ceramah, simulasi, diskusi	Menghasilkan komposisi tata letak halaman sesuai prinsip desain (harmonis, kesatuan, keseimbangan, irama)	10
h-6 (3 jam)	Dasar-dasar Tipografi	Ceramah, simulasi, diskusi	Mampu menggunakan huruf dalam bidang kerja	10

<b>HARI KE (JAM)</b>	<b>BAHAN KAJIAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR KELULUSAN</b>	<b>BOBOT NILAI</b>
h-7 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Mampu memberikan warna dan pola isian pada obyek vektor	10

<b>Bidang</b>	:	<b>Operator Pengolah Gambar dan Tata Letak Destop Publishing - Desain Grafis</b>
<b>Jenjang</b>	:	<b>Jenjang III KKNi</b>
<b>Waktu</b>	:	<b>8 Jam</b>
<b>Modul</b>	:	<b>Brief Design/Perintah Kerja Desain dan Metodologi Riset</b>
<b>Instruktur</b>	:	

<b>HARI KE (JAM)</b>	<b>BAHAN KAJIAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR KELULUSAN</b>	<b>BOBOT NILAI</b>
h-8 (2 jam)	Membaca Brief	Ceramah, simulasi, diskusi	Mengidentifikasi perintah kerja dari klien/pemberi tugas	5
h-9 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis pra- cetak	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Mampu melakukan Digital Imaging / olah gambar digital dalam bentuk manipulasi citraan dan koreksi warna sesuai dengan kebutuhan klien	10
h-10 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Mampu menghasilkan gambar digital olahan sesuai dengan perintah kerja	10

<b>Bidang</b>	:	<b>Operator Pengolah Gambar dan Tata Letak Destop Publishing - Desain Grafis</b>
<b>Jenjang</b>	:	<b>Jenjang III KKNi</b>
<b>Waktu</b>	:	<b>17 Jam</b>
<b>Modul</b>	:	<b>Brief Design/Perintah Kerja Desain dan Metodologi Riset</b>
<b>Instruktur</b>	:	

<b>HARI KE (JAM)</b>	<b>BAHAN KAJIAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR KELULUSAN</b>	<b>BOBOT NILAI</b>
h-11 (3 jam)	Membaca Brief	Ceramah, simulasi, diskusi	Mengidentifikasi perintah kerja dari klien/pemberi tugas.	5
h-12 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis pra- cetak	simulasi, diskusi dan praktik langsung.	Mampu menggunakan alat kerja yang tersedia dalam perangkat lunak pengolah grafis berbasis vektor.	10
h-13 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	simulasi, diskusi dan praktik langsung.	Mampu memberikan warna dan pola isian pada obyek vektor.	10
h-14 (2 jam)	Dasar-dasar Tipografi	Ceramah, simulasi, diskusi	Mampu menggunakan huruf dalam bidang kerja.	8

<b>HARI KE (JAM)</b>	<b>BAHAN KAJIAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR KELULUSAN</b>	<b>BOBOT NILAI</b>
h-15 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis penata letak halaman.	simulasi, diskusi dan praktik langsung.	Mampu mengatur posisi obyek vektor dan membuat pengulangan bentuk secara sistematis dan mengikuti pola tertentu.	8
h-16 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	simulasi, diskusi dan praktik langsung.	Mampu menghasilkan gambar digital olahan sesuai dengan perintah kerja	10

<b>Bidang</b>	:	<b>Operator Pengolah Gambar dan Tata Letak Destop Publishing - Desain Grafis</b>
<b>Jenjang</b>	:	<b>Jenjang III KKNi</b>
<b>Waktu</b>	:	<b>30 Jam</b>
<b>Modul</b>	:	<b>Brief Design/Perintah Kerja Desain dan Metodologi Riset</b>
<b>Instruktur</b>	:	

<b>HARI KE (JAM)</b>	<b>BAHAN KAJIAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR KELULUSAN</b>	<b>BOBOT NILAI</b>
h-17 (3 jam)	Teknik Komunikasi	Ceramah, simulasi, diskusi	Memahami teknik berkomunikasi dasar dengan klien/pengguna jasa/pemberi kerja	5
h-18 (3 jam)	Teori Warna	Ceramah, simulasi, diskusi	Memahami konsep umum tentang warna yang digunakan dalam desain tata letak halaman	5
h-19 (3 jam)	Dasar-dasar tipografi	Ceramah, simulasi, diskusi	Memahami konsep umum tentang tipografi, <i>character style</i> , <i>paragraph style</i>	7
h-20 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis penata letak halaman	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Memahami metode dan prosedur desain tata letak	10
h-21	Prinsip Desain	simulasi, diskusi	Memahami prinsip desain untuk	10

<b>HARI KE (JAM)</b>	<b>BAHAN KAJIAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR KELULUSAN</b>	<b>BOBOT NILAI</b>
(3 jam)		dan praktik langsung	tata letak halaman	
h-22 (3 jam)	Teori Warna	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Memahami Teori Warna dan Tipografi	7
h-23 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis penata letak halaman.	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Mengetahui karakteristik dan fungsi berbagai piranti lunak desain tata letak yang umum	10
h-24 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis berbasis vector	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Menguasai pengetahuan prosedural tentang penggunaan satu piranti lunak penata letak halaman	10
h-25 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Pengetahuan faktual ttg spesifikasi FA (Final Artwork) untuk media cetak	8
h-26 (3 jam)	Pengantar Hak Kekayaan Intelektual	Ceramah, simulasi, diskusi	Menguasai pengetahuan faktual tentang HAKI dan implementasinya	5



<b>Bidang</b>	:	<b>Operator Pengolah Gambar dan Tata Letak Destop Publishing - Desain Grafis</b>
<b>Jenjang</b>	:	<b>Jenjang III KKNi</b>
<b>Waktu</b>	:	<b>15 Jam</b>
<b>Modul</b>	:	<b>Brief Design/Perintah Kerja Desain dan Metodologi Riset</b>
<b>Instruktur</b>	:	

<b>HARI KE (JAM)</b>	<b>BAHAN KAJIAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR KELULUSAN</b>	<b>BOBOT NILAI</b>
h-27 (3 jam)	Teknik Komunikasi	Ceramah, simulasi, diskusi	Memahami teknik berkomunikasi dasar dengan klien/ pengguna jasa / pemberi kerja	5
h-28 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Mengerti tentang pengetahuan faktual dalam penggunaan resolusi, ukuran dan format berkas gambar digital yang sesuai dengan perintah kerja	10
h-29 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Mengetahui metode pemindahan data dari kamera digital dan pemindai gambar ke perangkat kerja serta mengetahui perangkat lunak pengolah gambar berbasis	10

HARI KE (JAM)	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	INDIKATOR KELULUSAN	BOBOT NILAI
			<i>bitmap</i> yang dapat mengakses berkas gambar tersebut	
h-30 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Memahami metode dan prosedur olah gambar digital	10
h-31 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Memahami fungsi operasi alat ( <i>tools</i> ) dan bidang kerja ( <i>workspace</i> ) pada perangkat lunak pengolah gambar berbasis <i>bitmap</i>	10

<b>Bidang</b>	:	<b>Operator Pengolah Gambar dan Tata Letak Destop Publishing - Desain Grafis</b>
<b>Jenjang</b>	:	<b>Jenjang III KKNi</b>
<b>Waktu</b>	:	<b>12 Jam</b>
<b>Modul</b>	:	<b>Brief Design/Perintah Kerja Desain dan Metodologi Riset</b>
<b>Instruktur</b>	:	

<b>HARI KE (JAM)</b>	<b>BAHAN KAJIAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR KELULUSAN</b>	<b>BOBOT NILAI</b>
h-32 (3jam)	Teknik Komunikasi	Ceramah, simulasi, diskusi	Memahami teknik berkomunikasi dasar dengan klien/ pengguna jasa / pemberi kerja	5
h-33 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis berbasis vector	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Mengerti tentang pengetahuan faktual dalam penggunaan resolusi, ukuran dan format berkas olah grafis vektor yang sesuai dengan perintah kerja	10
h-34 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis berbasis vector	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Memahami fungsi operasi alat ( <i>tools</i> ) dan bidang kerja ( <i>workspace</i> ) pada perangkat lunak pengolah grafis berbasis vector	10

<b>HARI KE (JAM)</b>	<b>BAHAN KAJIAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR KELULUSAN</b>	<b>BOBOT NILAI</b>
h-35 (3 jam)	Aplikasi komputer grafis berbasis vector	simulasi, diskusi dan praktik langsung	Memahami metode dan prosedur olah grafis vektor	10

<b>Bidang</b>	:	<b>Operator Pengolah Gambar dan Tata Letak Destop Publishing - Desain Grafis</b>
<b>Jenjang</b>	:	<b>Jenjang III KKNi</b>
<b>Waktu</b>	:	<b>3 Jam</b>
<b>Modul</b>	:	<b>Brief Design/Perintah Kerja Desain dan Metodologi Riset</b>
<b>Instruktur</b>	:	

<b>HARI KE (JAM)</b>	<b>BAHAN KAJIAN</b>	<b>BENTUK PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR KELULUSAN</b>	<b>BOBOT NILAI</b>
h-36 (3 jam)	Standar Operating Procedure (Prosedur Tata Laksana) Destop Publishing	Ceramah, simulasi, diskusi	Mampu bertanggung jawab terhadap pekerjaan sendiri, kerjasama, dan komunikasi di lingkup kerja. Dapat diberi tanggung jawab oleh rekan kerja, seperti menggantikan teman kerja yang sakit, atau berhalangan hadir	5

### **III. PENUTUP**

Program kursus dan pelatihan telah mulai berkembang sejak lama diberbagai negara maju, sehingga banyak jenis kursus dan pelatihan yang dikembangkan di Indonesia mungkin telah pula berkembang dengan baik dinegara-negara lain. Oleh karena itu arah pengembangan lembaga kursus dan pelatihan di Indonesia pada waktu yang akan datang harus menuju kearah internasionalisasi, sedemikian sehingga dapat dicapai kesetaraan baik capain pembelajaran, standar kompetensi, atau mutu lulusan.

Sehubungan dengan pergerakan pekerja antar negara akan semakin besar sebagai implikasi dari globalisasi. Oleh karena itu lembaga kursus dan pelatihan di Indonesia sangat diharapkan menjadi salah satu penyedia tenaga kerja terampil yang potensial baik untuk Indonesia sendiri maupun negara-negara lain yang membutuhkan. Hal ini menuntut perlunya ditumbuhkan kesadaran yang tinggi akan penjaminan mutu berkelanjutan, baik dalam lingkungan internal lembaga penyelenggara maupun secara eksternal melalui badan-badan akreditasi dan sertifikasi. Keunggulan dalam memenangkan persaingan antara lulusan lembaga kursus nasional dengan lembaga kursus internasional harus menjadi salah satu fokus pengembangan dimasa yang akan datang.

Walaupun demikian, masih diperlukan upaya untuk memperoleh pangakuan yang lebih luas baik ditingkat nasional maupun internasional, mengembangkan standar kompetensi lulusan yang khas serta menjadikannya sebagai kekayaan nasional.

Kursus dan pelatihan desain grafis diharapkan akan menghasilkan pekerja terampil sehingga dapat dicapai kesetaraan baik capaian pembelajaran, tuntutan standar kompetensi, dan jaminan mutu lulusan agar dapat mengawali karir kerja sebagai desainer grafis kompeten.